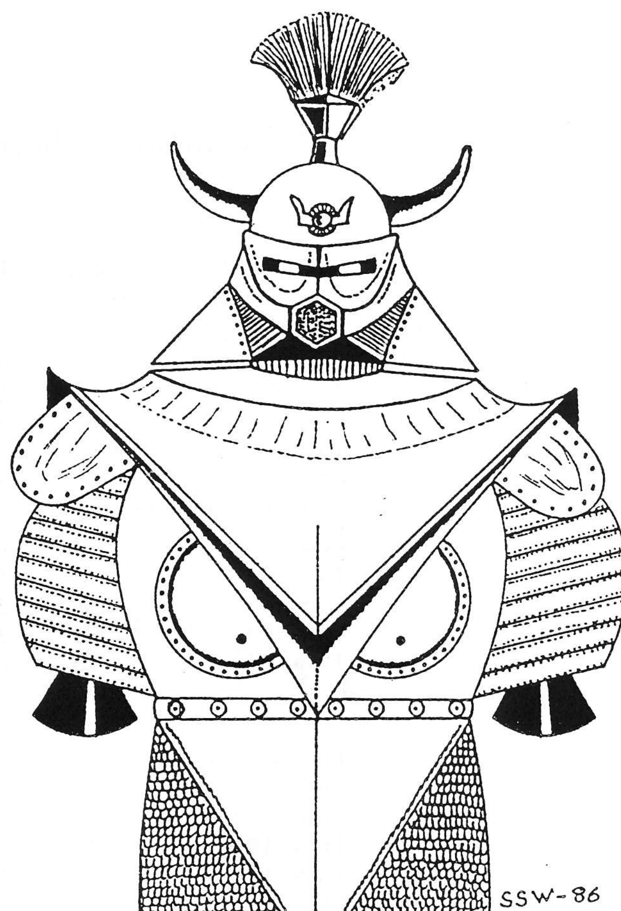
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 27, tirsdag 13. mars 1990



Redaksjonelt

Vi i ARCON-redaksjonen er ikke spesielt fantasifulle, så vi skal bare si litt om kongresser i redaksjonelt i dag. Det er på tide å angre på at man eventuelt ikke meldte seg på Gothcon, man kan snart finne ut hva LinCon er, det er avgjort på tide å bestemme seg for hvordan man kan bidra til Arcon, og hvis man har SF-tilbøyeligheter kan man jo snuse på Worldcon. Mer om alle disse evenementer i senere PHOBOS; vi regner fortsatt med å komme ut to ganger i måneden, men trenger stoff fra DERE!

AKTIVITETSLISTE VINTER&VÅR 1990

13.2.	Turnering: A HOUSE DIVIDED
13.3.	Turnering: Hemmelig rollespill
27.3.	Opplæring i "Liv og død i folkerepublikken".
24.4.	Turnering: 1830
08.5.	Turnering: Terrorist
12.6.	ARCON 6 møte (Vi pisker opp stemningen)

NEWS OF THE WORLD:
Fra London (se også side 4) meldes det om en del nye varer som til nå mangler hos Spillspesialisten; MERP ADVENTURE GUIDEBOOK II, CYCLOPS VALE til SHADOW WORLD, OTHERSPACE II og BATTLE FOR ENDOR til STAR WARS, skrekk-modulen CHAOS IN KANSAS til GURPS, 5TH FLEET, miniatyrreglene NAPOLEON'S BATTLES, et par nye brettspill fra Wotan Games - V.I.P.E.R. og FLUX. Sånt er bare å beklage, selv om det eneste vår London-medarbeider skal ha kjøpt med seg, ved siden av en del blader, var siste PARANOIA-modul.

VASKELISTE VÅREN 1990

27.2	Gorm Eriksen ??
6.3	Tobias Håkanson Andreas Ørlyng (2230)
13.3	Erlend Miller Fredrik Vogel
20.3	Gorm Eriksen Marius Strai (?)
27.3	Ketil Grøtting Egil Johannessen
3.4	Christian Berg Christian Tellefsen

Fra Kjell Winsland har vi fått noen hjelpemidler til det etter manges mening glimrende spillet Britannia. Red.

Britannia

Performance chart for premature game ends.

Performance:	Poor	Low	Medium	High	Good
Purple					
Turn 5	< 40	40	45	50	> 54
Turn 7	< 50	50	55	60	> 64
Turn 10	< 60	60	65	70	> 74
Turn 13	< 70	70	75	80	> 84
End	> 100	100	105	110	> 114
Red					
Turn 5	< 5	5	10	15	> 19
Turn 7	< 20	20	28	36	> 44
Turn 10	< 35	35	47	58	> 69
Turn 13	< 60	60	72	83	> 94
End	> 70	70	86	102	> 119
Blue					
Turn 5	< 15	15	20	25	> 29
Turn 7	< 30	30	35	40	> 44
Turn 10	< 45	45	52	60	> 69
Turn 13	< 55	55	63	71	> 99
End	> 95	95	103	111	> 119
Green					
Turn 5	< 15	15	20	25	> 29
Turn 7	< 25	25	30	35	> 39
Turn 10	< 45	45	55	65	> 74
Turn 13	< 65	65	73	81	> 89
End	> 75	75	87	98	> 109

Example: 61 points at the end of Turn 10 is medium performance for Green.

Alternative method of determining the winner, or to decide who is best if two players are tied.:

At Turn 5 - 7 - 10 - 13 and at the end of game give performance-points.

Poor	1
Low	2
Medium	3
High	4
Good	5

The winner is the player with the most performance-points.

Britannia.

Turn Record Chart

Raiders.

Turn 1 (45-110).
Start at board (rule 3).
10 Belgae - 9 Welsh - 9 Brigantes - 6 Picts - 3 Caledonians.
MAJOR INVASION:15 Romans (English Ch.)

Turn 2 (110-185).
No Invaders.

Turn 3 (185-260)
1 Irish (Atlantic).
Romans record victory.

Turn 4 (260-335)
2 Irish (Atlantic) - *1 Scot* (Irish) - *2 Jutes* (English Ch.) - *3 Saxons* (English Ch.) - *3 Angles* (Frisian).
Picts are raiders.
Romans minimum 10 units.
All except romans count victory points.
Boats: Picts - Caledonians - Irish - Scots - Jutes Saxons - Angles.

Turn 5 (335-410)
1 Irish (Atlantic) - *1 Scot* (Irish) - *2 Jutes* (English Ch.) - *3 Saxons* (English Ch.) - *3 Angles* (Frisian).
Picts are raiders.
BRIGANTE leader.
Romans minimum 10 units.
Romans count limes.
Boats: Picts - Caledonians - Irish - Scots - Jutes Saxons - Angles.

Turn 6 (410-485)
1 Irish (Atlantic) - 2 Scots (Irish) - 1 Jute. (English Ch.) - 3 Angles (North).
MAJOR INVASION: 8 Saxons (Frisian) led by HENGIST.
Romans leave. Romano-British appears.
Roman forts removed.
Boats: Picts - Caledonians - Irish - Scots - Jutes Saxons - Angles.

Turn 7 (485-560)
1 Irish (Atlantic) - 4 Saxons (Frisian).
2 Romano-British Cavvalry led by ARTHUR.
BRIGANTE LEADER.
MAJOR INVASION: 8 Angles (North).
MAJOR INVASION: 3 Scots (Irish) led by FERGUS.
Boats: Scots - Jutes - Saxons - Angles.

Turn 8 (560-635)
1 Scot (Irish) - 1 Angle (North) - 1 Irish (Atlantic).
Cavalry armies becomes normal armies.
Boats: Jutes - Saxons - Angles.

Turn 9 (635-710)
Bretwalda may be elected.
1 Irish (Atlantic).
OSWIU angle leader *if* they hold Bernicia at start of Angle turn.
Boats: Saxons - Angles.

Turn 10 (710-785)
Bretwalda may be elected.
OFFA angle leader *if* they hold North Murcia at start of Angle turn.
Boats: Saxons - Angles.

Turn 11 (785-860)
Bretwalda may be elected.
4 Danes (North) - *4 Danes* (Frisian), all MUST raid.
EGBERT Saxon leader.
MAJOR INVASION: 6 Norsemen (Icelandic).
Boats: Norsemen - Danes.

Turn 12 (860-935)
King Possible.
2 Dubliners (Irish) - *2 Norsemen* (Irish) - *2 Norsemen* (Atlantic).
ALFRED Saxon leader.
MAJOR INVASION: 6 Danes (North) led by BROTHERS (Sons of Ragnar).
Danes count Victory Points at end of own turn.
Boats: Danes - Norsemen - Dubliners.

Turn 13(935-985)
King Possible.
2 Danes (North).
EDGAR Saxon leader.
MAJOR INVASION: 5 Dubliners (Irish)
All Count Victory points.
Boats: Danes - Norsemen - Dubliners

Turn 14 (985-1035)
King Possible.
3 Dubliners (Irish) - 6 Danes (Frisian) led by SWEYN/CANUTE.
Danes remove 4 armies and CANUTE at end of own turn.
Boats: Danes - Norsemen - Dubliners.

Turn 15 (1035-1070)
King Possible.
HAROLD Saxon leader.
MAJOR INVASION:10 Norwegians (North) led by HARALD.
MAJOR INVASION:6 Normans and 4 Cavalry (English Ch.) led by WILLIAM.
Boats: Danes - Norwegians.

Turn 16 (1070-1085)
King Possible.
Harald and William may recieve reinforcements.
End of game victory points.

THE MAN WITH THE GOLDEN GUN

Fire antatt dyktige personer fra M.I.6, Agent David Thornquist Mirkhem (Tomas H. Mørkrid), Rookie James Brown (Sten Hugo Hiller), Rookie Simone Beam (Rune Mortensen) og Rookie Herman Tafelmeyer (Borger Borgersen) ble nylig sendt på et enkelt overvåkingsoppdrag i Paris. De moret seg på nattklubben de skulle overvåke, til de oppdaget at det var viktigere ting på gang. Vi skal ikke gå i detaljer om hva som skjedde, men gruppens leder, Mirkhem, utmerket seg raskt med en dobbel ordrenekt. Nå er det ikke noe nytt i James Bond at agenter går noe ut over sine fullmakter, men for Mirkhem & Co ble ordrenekten fatal.

I en fransk politirapport kunne man dagen etter lese at en engelskmann (Mirkhem) var blitt pågrepet i en stjålet båt sammen med en svimeslått dame og en kidnappet vitenskapsmann. Pågripelsen fant sted like nedenfor en bro ved Boulevard de Grenelle. På broen hadde politiet funnet sju (!) sårede personer. Tre av disse var engelskmenn og bekjente av Mirkhem, mens fire hadde russisk diplomatpass.

Heldigvis ønsket russerne å dysse ned episoden, så våre fire venner slapp å bli sendt til en eller annen fransk koloni på straffarbeid. Men hva Francisco Scaramanga, også kjent som Mannen med den gylne pistol, hadde med saken å gjøre, fant de aldri ut...

Jon [redacted]



Lazar? Hai Fat? Hvem er de? Hva hadde de med saken å gjøre?

SPILLBUTIKK-MILJØET I LONDON

For et års tid siden trykte vi i PHOBOS nr. 1 en artikkel om spillbutikker i London. Nå har undertegnede vært på vinterferie i verdensmetropolen igjen, og en kort oppdatering følger. Vi tar forbehold om at den neppe er helt komplett, og mottar gjerne tilleggsopplysninger fra leserne.

Spillbutiker finnes det en hel rekke av i en millionby som London; alt fra enkle småsjapper som drives av entusiastiske enkeltpersoner, til store og kommersialistiske foretagender. Blant de sistnevnte hører så absolutt de to spillbutikkene i selve Oxford Street, nemlig Virgin Games Centre i nr. 100, og Games Workshop-filialen i kjøpesenteret The Plaza (nr. 116-128). Begge disse hadde knapt forandret seg fra ifjor; hos GW var det enda mindre tegn til andre produsenters spill enn i 1989, mens Virgin hadde flyttet dataspillene ned i butikken og rollespillene opp.

Ellers var det kun én helt ny butikk vi besøkte denne gang (dvs., ny for oss; såvidt vites startet den opprinnelig ca. 1988): ORC'S NEST ved Shaftesbury Avenue/ Earlham Street. Dette var et forholdsvis lite lokale, helt dominert av rollespill (og med et langt bredere utvalg av ikke-Games Workshop-produkter enn de fleste andre britiske spillforhandlere). Dessuten har JUST GAMES i Brewer Street flyttet fra sine gamle lokaler og tvers over gaten, men de er fortsatt så orientert mot "vanlige" brettspill og annet utenfor vår spillhobby at Just Games ikke vil være så sentralt for en spillinteressert som besøker London.

De to forretningene ute i Hammersmith, Games Workshops opprinnelige utsalg i No. 1, Dalling Road, og Games World i King Street, er begge temmelig uforandret fra ifjor, men kanskje med litt mindre utvalg - særlig gjaldt dette GW-butikken, som kanskje er i ferd med å bli "utkonkurrert" av sin kollega i Oxford Street. Enda mer redusert syntes Gamers in Exile (283 Pentonville Road) å være. Den hadde engang et bra brettspillutvalg, men nå er det nesten bare (militær)miniatyrer igjen. Ellers var det ikke så mye spennende og nytt å rapportere fra butikksektoren; andre ting får heller utstå, for nå begynner plassen å ta slutt...

- Johannes H. Berg